

MEN OF VALORTM



MEN OF VALOR™

Системные требования	2	Ловушки	9
Минимальная конфигурация	2	Размещение предметов	9
Рекомендуемая конфигурация	2	Бой	9
Установка игры	2	Наведение оружия	9
Вступление	3	Режим прицеливания	10
Главное меню	4	Стрельба	10
Учетные записи	4	Перезарядка	10
Индивидуальная игра	5	Режимы ведения огня	10
Выбор задания	5	Удар прикладом / штыком	11
Загрузка игры	5	Выбор оружия	11
Вступительный экран	5	Гранаты	11
Выполнение задания	5	Оружие	12
Завершение задания	5	Особое оружие	14
Основной экран игры	6	Противник	14
Прицел	6	Вьетконг	14
Индикатор здоровья	6	Армия Северного	
Оружие	7	Вьетнама	14
Компас	7	Коллективная игра	15
Меню паузы	7	Поиск игры	15
Перемещение	8	Создание игры	15
Движение	8	Рода войск	
Поворот и наведение на цель	8	в коллективной игре	16
Приседание	8	Типы коллективной игры	18
Положение лежа	8	Создатели игры	20
Взаимодействие с окружающей		Ограниченная гарантия	23
средой	8	Техническая поддержка	23
Использование предметов	9		

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Минимальная конфигурация

- Ускоритель трехмерной графики с 64 Мб видеопамяти, с поддержкой пиксельных шейдеров, совместимый с DirectX® 9.0c
- Операционная система Microsoft® Windows® 98SE/Me/2000/XP
- Процессор Intel® Pentium® 1,3 ГГц, AMD® Athlon™ или эквивалентный им по производительности
- 256 Мб оперативной памяти
- 3 Гб свободного пространства на жестком диске
- DirectX® версии 9.0c (поставляется в комплекте с игрой)
- DVD-ROM дисковод (CD-ROM дисковод для поставки на CD)
- Клавиатура и мышь, совместимые со стандартом Microsoft®
- Коллективная игра: широкополосное или более производительное соединение с Интернетом, локальная сеть

Рекомендуемая конфигурация

- Операционная система Microsoft® Windows® XP
- Ускоритель трехмерной графики ATI® Radeon™ 9600 или NVIDIA® GeForce 5700 со 128 Мб видеопамяти, с поддержкой пиксельных шейдеров, или аналогичные им модели
- 512 или более Мб оперативной памяти
- Выделенный сервер для коллективной игры с участием до 12 игроков – широкополосное соединение, до 24 игроков – соединение типа «T1»

УСТАНОВКА ИГРЫ

Поместите диск с игрой в дисковод. Если в вашей системе еще не установлен DirectX 9 или более новая его версия, установите или обновите DirectX, следуя инструкциям, появляющимся на экране. После установки DirectX перезапустите систему. Чтобы осуществить полную установку игры, следуйте инструкциям, появляющимся на экране. Если программа установки не запускается автоматически, дважды щелкните на пиктограмме «**Мой компьютер**» на Рабочем столе Windows. После этого дважды щелкните на пиктограмме дисковода, затем – на пиктограмме файла “**setup.exe**”.

ВСТУПЛЕНИЕ

Война во Вьетнаме – наиболее спорный из всех конфликтов в истории современной Америки, до сих пор вызывающий бурную полемику. Когда в ноябре 1961 года президент Кеннеди отправлял в Южный Вьетнам военных советников, едва ли он предполагал, что тем самым развязывает десятилетнюю войну, подрывает основы президентской власти и подбрасывает дров в костер культуры хиппи, которая и по сей день влияет на искусство, политику и настроения в обществе США.

Вьетнам погряз в череде внутренних войн задолго до того, как в них оказалась вовлечена Америка. Годы сопротивления имперским амбициям Китая, Франции и Японии выковали в жителях Вьетнама стремление к национальной независимости. Это привело к вводу на территорию страны французских войск и разделению ее на две части. Северный Вьетнам контролировал Хо Ши Мин, стоявший во главе победоносной армии. Это была коммунистическая страна, тесно связанная с Китаем, а позже – с Советским Союзом. Референдум, на котором были выбраны лидеры Южного Вьетнама, проводился при поддержке США.

Вмешательство Америки во вьетнамский конфликт объяснялось страхом перед возникновением монолитного коммунистического интернационала. Как только политики Северного Вьетнама начали призывать граждан к объединению страны под эгидой коммунистических идей, в США возникли опасения, что коммунистическая революция немедленно перекинется и на остальные государства Юго-Восточной Азии. Тогда этот регион был бы потерян для стран Запада. США дали обещание защитить Республику Вьетнам от агрессии северян. В 1965 году крупные подразделения американской армии приняли участие в сражении против партизан-коммунистов, которых поддерживали и снабжали из Северного Вьетнама.

Вы – морской пехотинец, находитесь во Вьетнаме, на дворе – 1965 год. Скоро вас бросят на линию фронта, проходящую по полям, рисовым плантациям и джунглям Юго-Восточной Азии. Вы не одиноки – рядом братишки-морпехи, на которых можно положиться в трудную минуту. У вас нет времени думать о политиках, митингах протеста или победе мирового коммунизма. Все, что вас интересует – вернуться обратно целым и невредимым и помочь выжить товарищам.

В процессе игры попробуйте хотя бы на минуту вспомнить о подлинных ***Men of Valor™*** – тех, кто погиб, сражаясь, чтобы спасти жизнь друзьям, тех, кто принес себя в жертву воинскому долгу, тех, для кого Вьетнам не был игрой...

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Главное меню игры содержит следующие пункты:

Один игрок

Здесь можно начать новую кампанию индивидуальной игры или загрузить одну из ранее сохраненных игр.

Коллективная игра

Здесь можно создать новую коллективную игру или присоединиться к уже идущей.

Опции

Этот пункт меню позволяет изменить параметры звука, изображения и игрового процесса.

Титры

Здесь находится список создателей игры.

Выход

Выбрав этот пункт меню, вы выйдете из игры и вернетесь в операционную систему.

Учетные записи

В верхней части экранов меню индивидуальной и коллективной игр, а также меню настройки расположено ниспадающее меню. В нем вы можете выбрать учетную запись, хранящую установленные вами параметры настройки индивидуальной и коллективной игр, сведения о выполненных вами игровых заданиях и прочую информацию. Рядом с этим меню расположены кнопки, позволяющие создать или удалить учетную запись (игрой поддерживаются только символы латинского алфавита), а также переименовать какую-либо из ранее созданных.



ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ИГРА

Главный герой *Men of Valor™* – рядовой Дин Шепард, которому предстоит пройти череду испытаний на войне во Вьетнаме.

Выбор задания

Щелкните на закладке «**Новая игра**». На открывшемся экране выбора задания укажите эпизод, с которого вы хотите начать игру. Нельзя начать прохождение задания, не выполнив предыдущее, поэтому если вы играете в первый раз, доступны будут только два пункта – «**Обучение**» и первое задание первой боевой операции.

Выбрав задание, щелкните на кнопке «**Начать игру**».

Загрузка игры

Сохранение игры происходит автоматически после выполнения задания. Щелкнув на закладке «**Загрузка**» в меню индивидуальной игры или меню паузы, вы увидите список сохраненных игр, упорядоченный по типу задания, дате и времени создания.

Для загрузки игры выберите нужное задание и щелкните на кнопке «**Загрузить**».

Вступительный экран

В начале каждого эпизода вы увидите вступительный видеоролик, просмотрев который, можно получить ряд сведений о предстоящей боевой операции.

Ознакомившись с ним, нажмите клавишу смены режима ведения огня (по умолчанию – **Alt**).

Выполнение задания

По ходу действия вы будете получать сообщения о текущих задачах. Эти сообщения на короткое время возникают рядом с компасом либо в верхней части экрана, а затем пропадают. Чтобы еще раз прочитать такое сообщение, нажмите клавишу показа текущих задач (по умолчанию – **F2**). Нажмите и удерживайте эту же клавишу, чтобы увидеть полный список целей данной боевой операции.

Для выполнения задания нужно решить каждую из поставленных перед вами задач – только тогда вы сможете перейти к следующему эпизоду игры, в противном случае вам придется проходить эту боевую операцию с самого начала либо с момента последнего сохранения игры.

Завершение задания

По окончании выполнения задания вы увидите экран с подведением итогов боевой операции. Ознакомившись с предложенной информацией, нажмите клавишу смены режима ведения огня (по умолчанию – **Alt**).

После этого появится экран статистики. Здесь представлены статистические данные по выполненному вами заданию. Нажав клавишу смены режима ведения огня (по умолчанию – **Alt**), вы снова увидите вступительный экран и получите новое задание.

ОСНОВНОЙ ЭКРАН ИГРЫ

В процессе игры на экране будут отображаться различные индикаторы, помогающие ориентироваться в пространстве и получать сведения о состоянии вашего персонажа.

Прицел

Перекрестье прицела расположено в центре экрана. Окружность вокруг перекрестья показывает, куда ваш персонаж может попасть при стрельбе из имеющегося у него оружия. При движении персонажа эта окружность расширяется, соответственно, на ходу точность стрельбы достаточно низка. Если персонаж присядет на корточки, диаметр этой окружности сузится, а кучность стрельбы будет выше. В режиме прицеливания окружность имеет минимальный диаметр, показывая вам, что точность стрельбы наиболее высока. Разные виды оружия обладают различной кучностью, а, соответственно, и разным диаметром окружности прицела.

Когда по вашему персонажу стреляет противник, рядом с окружностью прицела возникает желтая дуга, позволяя понять, с какой стороны идет стрельба. Если противнику удастся ранить персонажа, сегмент окружности, мигая, окрашивается в красный цвет.

Индикатор здоровья

Индикатор здоровья расположен в левом нижнем углу экрана. Пока ваш боец в порядке, индикатор окрашен в золотистый цвет. Когда боец получает ранение, часть этого индикатора становится темно-красной. Если на индикаторе не осталось золотистых фрагментов, ваш персонаж погибает, а задание считается не выполненным.

Обычно после ранения у бойца начинается кровотечение. При этом часть индикатора здоровья становится светло-красной и начинает мигать. Если кровотечение не остановить, из-за потери крови персонаж продолжает терять здоровье. Нажмите и удерживайте клавишу перевязки (по умолчанию – F). Ваш боец наложит себе повязку, кровотечение прекратится, и через некоторое время мигающий красным сегмент индикатора здоровья окрасится золотом.



Оружие

Индикатор оружия расположен в правом нижнем углу экрана. На нем отображены название выбранного в данный момент оружия и режим стрельбы. Под этим индикатором находятся две цифры. Левая показывает, сколько патронов осталось в обойме, правая – сколько всего боеприпасов для данного оружия имеется у вашего бойца.

Компас

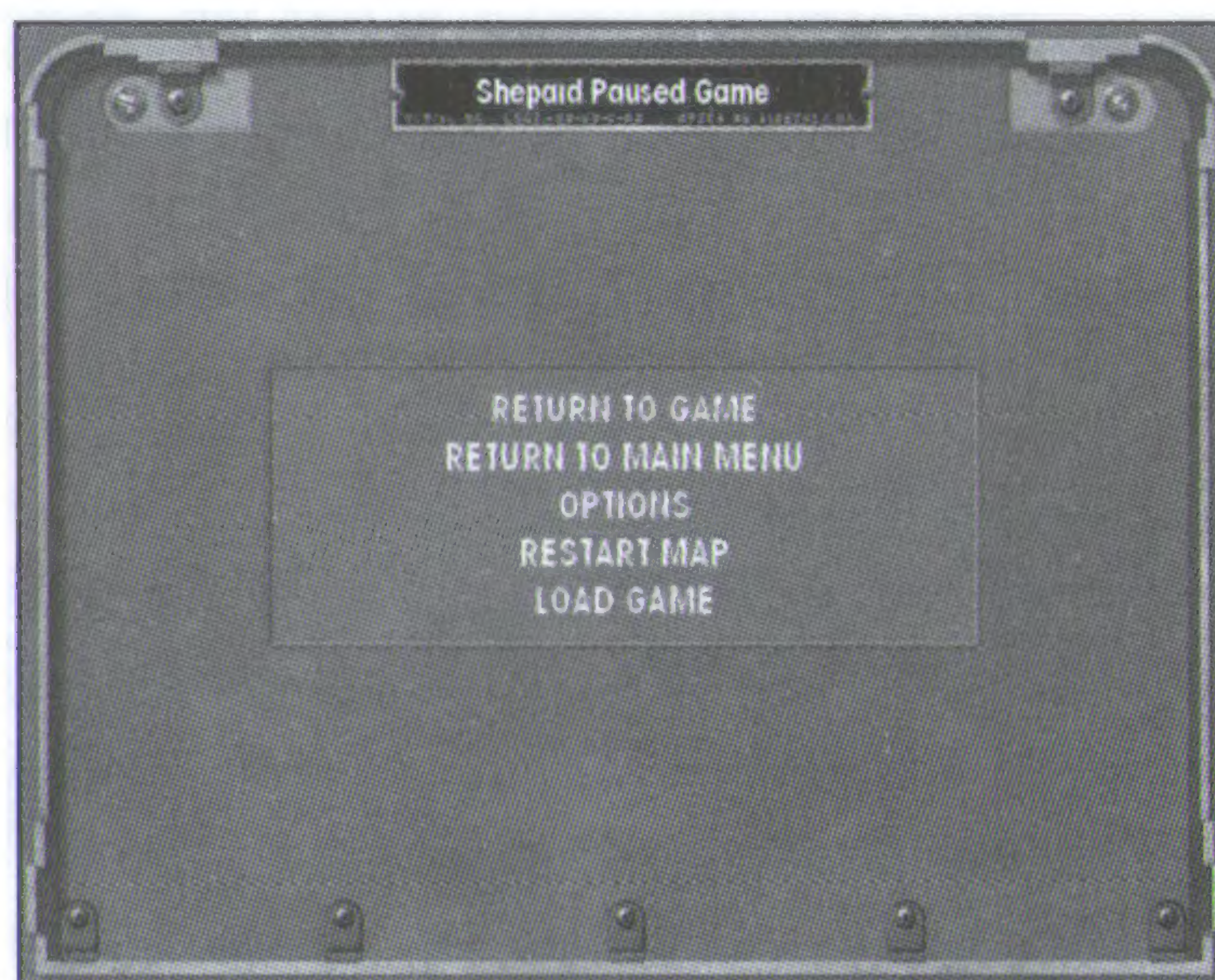
Компас расположен в верхнем левом углу экрана. Стрелка компаса указывает на выбранное вами направление движения персонажа. Желтая черта на компасе – указатель цели. Она показывает, в какую сторону следует двигаться для выполнения текущей задачи. По мере приближения к цели стрелка компаса постепенно окрашивается в желтый цвет.

Меню паузы

При нажатии клавиши **Esc** игра приостанавливается. Открывается меню паузы, которое содержит следующие пункты:

- **Продолжить игру.** Выбрав этот пункт, вы сможете продолжить игру.
- **Начать заново.** Выбрав этот пункт, вы можете начать боевую операцию сначала.
- **Опции.** При выборе этого пункта открывается меню настройки игры.
- **Загрузка.** Здесь можно выбрать одну из ранее сохраненных игр.
- **Главное меню.** Выбрав этот пункт, вы прервете игру и вернетесь в главное меню.

Повторное нажатие клавиши **Esc** возвращает вас к процессу игры.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещение в игре *Men of Valor™* организовано простым и понятным образом. Если вы уже играли в игры подобного типа, то, скорее всего, при освоении управления сложностей у вас не возникнет.

Движение

Ваш персонаж двигается при нажатии клавиш перемещения: «вперед» (по умолчанию – **W**), «назад» (по умолчанию – **S**), «влево» (**A**) и «вправо» (**D**). Нажатие клавиши «влево» или «вправо» приводит к тому, что персонаж делает шаг вбок, соответственно в левую или правую сторону. При этом направление его взгляда остается прежним.

Поворот и наведение на цель

Передвигая мышь вперед, назад, влево либо вправо, вы заставляете персонажа разворачиваться в соответствующем направлении. При выборе режима «**Инверсия по оси Y**» (для этого нужно проставить галочку рядом с соответствующим пунктом в меню настройки) во время перемещения мыши от себя персонаж смотрит вниз, а во время перемещения на себя – вверх.

Приседание

Для того, чтобы боец присел на корточки, нажмите клавишу **Shift** (определена по умолчанию). Это позволит вашему персонажу прятаться за невысокими объектами, передвигаться по траншеям и преодолевать некоторые препятствия. На корточках солдат перемещается медленнее и тише. В этом режиме удобно подкрадываться к противнику незамеченным, возрастает точность стрельбы. Повторное нажатие клавиши **Shift** заставляет бойца встать в полный рост.

Положение лежа

Чтобы персонаж лег на землю, нажмите клавишу **V** (определена по умолчанию). В этом режиме удобнее всего маскироваться и укрываться от огня противника. В положении лежа ваш персонаж сможет достичь максимальной точности стрельбы. Он сможет и передвигаться по-пластунски, правда, очень медленно. Из положения лежа повторным нажатием клавиши **V** вы можете заставить персонажа встать в полный рост, а при нажатии клавиши **C** он присядет.

Взаимодействие с окружающей средой

Персонаж может взаимодействовать с игровым миром: вести стрельбу из стационарного оружия, обезвреживать ловушки и т.п.

Использование предметов

Оказавшись рядом с предметом, который может быть использован, вы получите подсказку. Для произведения соответствующего действия нажмите клавишу использования (по умолчанию – **пробел**).

Ловушки

Вьетконговцы используют импровизированные ловушки, чтобы защитить свои базы и усложнить передвижение по джунглям. Некоторые из них, например, ловчие ямы (ямы, утыканные кольями), обойти несложно. Другие (например, гранаты на растяжках) необходимо обезвреживать. Если отряд перемещается по местности, где могут оказаться ловушки, лучше держаться за спинами товарищей – возможно, им удастся вовремя заметить опасность. Если вашему персонажу предстоит идти по опасному участку, будьте внимательны и следите, нет ли по ходу движения растяжек. Если боец подошел достаточно близко к ловушке, вы увидите соответствующую подсказку. Нажмите клавишу использования (по умолчанию – **пробел**), чтобы обезвредить ловушку.

Размещение предметов

В некоторых заданиях вашему персонажу придется закладывать противопехотные мины, устанавливать подрывные заряды и т.п. Место, где следует установить объект, отмечено полупрозрачным контуром, совпадающим с очертаниями мины или заряда. Сначала боец должен подойти к этому контуру. Когда он окажется достаточно близко от нужного места, вы увидите соответствующую подсказку. Нажмите и удерживайте клавишу использования (по умолчанию – **пробел**), и предмет будет помещен в заданное место.

ВОЙ

Большую часть времени вам и вашему персонажу предстоит провести в бою. В игре воссоздано множество разных боевых ситуаций, возникавших во время войны во Вьетнаме. Общее правило таково: чтобы ваш герой выжил, следите за тем, чтобы он вовремя успевал укрыться от обстрела, и постоянно наблюдайте за индикатором его здоровья.

Наведение оружия

Наведение оружия осуществляется с помощью мыши. Переместите мышь так, чтобы выбранная вами цель оказалась в прицеле. Обратите внимание на окружность вокруг метки прицела: чем больше ее радиус, тем ниже точность стрельбы. Если радиус окружности заметно больше цели, то при выстреле ваш герой может промахнуться.

При наведении оружия на союзников прицел перечеркивается красным крестом. Благодаря этому вы можете легко отличать своих от чужих даже на расстоянии.

Режим прицеливания

Чтобы повысить точность стрельбы, воспользуйтесь режимом прицеливания. Для перехода в этот режим нажмите соответствующую клавишу (по умолчанию – **правая кнопка мыши**). Ваш герой прильнет к прицелу своего оружия, и масштаб изображения увеличится (в большей степени для винтовок с оптическим прицелом, в меньшей – для оружия ближнего боя). Подвижность вашего героя при этом будет ограничена.

Для управления обзором и наведения на цель используйте мышь. Нажав клавишу **A** или **D**, вы заставите персонажа отклониться влево или вправо. Используйте эту возможность для выглядывания из укрытий.

Если в прицеле окажется противник, окружность вокруг метки прицела начнет мигать красным цветом.

Для возвращения к обычному режиму обзора еще раз нажмите клавишу прицеливания.

Обратите внимание: во время перевязки (по умолчанию – клавиша **F**) режим прицеливания недоступен. Как только вы нажмете клавишу перевязки, ваш персонаж автоматически вернется к обычному режиму обзора.

Примечание: вы можете выбрать альтернативный способ перехода в режим прицеливания, изменив значение соответствующего параметра в меню настройки.

Стрельба

Чтобы открыть огонь, нажмите клавишу стрельбы (по умолчанию – **левая кнопка мыши**).

Перезарядка

Автоматическая перезарядка оружия происходит в тот момент, когда его магазин пустеет. Для совершения этого действия требуется время, которое в бою может оказаться бесценным. Чтобы сберечь его, вы можете перезарядить оружие заранее, нажав соответствующую клавишу (по умолчанию – **R**).

Режимы ведения огня

Практически все оружие, представленное в игре, обладает несколькими режимами ведения огня. Для переключения между ними нажмите соответствующую клавишу (по умолчанию – **Alt**).

Вот два наиболее распространенных режима:

- **Одиночный.** Одно нажатие клавиши – один выстрел. Этот режим удобен для экономии боеприпасов и ведения прицельной стрельбы. На экране он обозначается буквами «**ОД**».

- **Автоматический.** Стрельба продолжается до тех пор, пока вы удерживаете нажатой соответствующую клавишу. Этот режим удобен для огневого прикрытия или быстрого поражения нескольких целей. На экране он обозначается буквами «**AB**».

У некоторых видов оружия режимы ведения огня соответствуют различным типам боеприпасов или способам применения. Получив в свое распоряжение новое оружие, ознакомьтесь со всеми доступными для него режимами.

Удар прикладом / штыком

На дистанции рукопашного боя стрельба становится неэффективной. Если противник находится совсем рядом, нажмите клавишу удара – и ваш герой ударит его прикладом или штыком выбранного оружия. Этот прием идеально подходит для бесшумного «снятия» часовых.

Выбор оружия

Ваш боец может носить с собой до четырех видов оружия одновременно. Чтобы быстро сменить оружие, нажмите соответствующую ему клавишу (по умолчанию – **1-4**).

Гранаты

Гранаты очень удобны для поражения противников, укрывшихся в бункерах или других оборонительных сооружениях. Чтобы метнуть гранату, нажмите и отпустите клавишу стрельбы (по умолчанию – **левая кнопка мыши**). Если вы хотите бросить гранату с задержкой, нажмите клавишу стрельбы (боец выдернет чеку) и удерживайте ее нужное время. Как только вы отпустите клавишу, граната будет брошена.

Чтобы вставить чеку на место и отменить бросок, смените режим ведения огня (по умолчанию – **Alt**).

Чтобы бросить гранату, не меняя основного оружия, нажмите клавишу быстрого броска гранаты (по умолчанию – **Z**).

Поскольку граната летит по навесной траектории, для поражения удаленных целей следует увеличивать угол броска (располагать метку прицела выше цели). Точное метание гранат требует некоторого навыка.

ОРУЖИЕ

В ходе игры ваш персонаж может применять самые разные виды оружия – как своей армии, так и трофейные.



M14

M14 – мощная винтовка с высокой точностью стрельбы на дальней дистанции и большой поражающей силой. Это лучшее оружие дальнего боя, не считая снайперской винтовки.



M16

Автоматическая винтовка M16 производства США, состоящая на вооружении армии Республики Вьетнам, обладает высокой точностью стрельбы в автоматическом режиме. Это оружие наиболее эффективно на ближних дистанциях.



CAR15

Винтовка CAR15 – оружие американского спецназа, широко используемое во время войны во Вьетнаме. Имеет магазин на 30 зарядов.



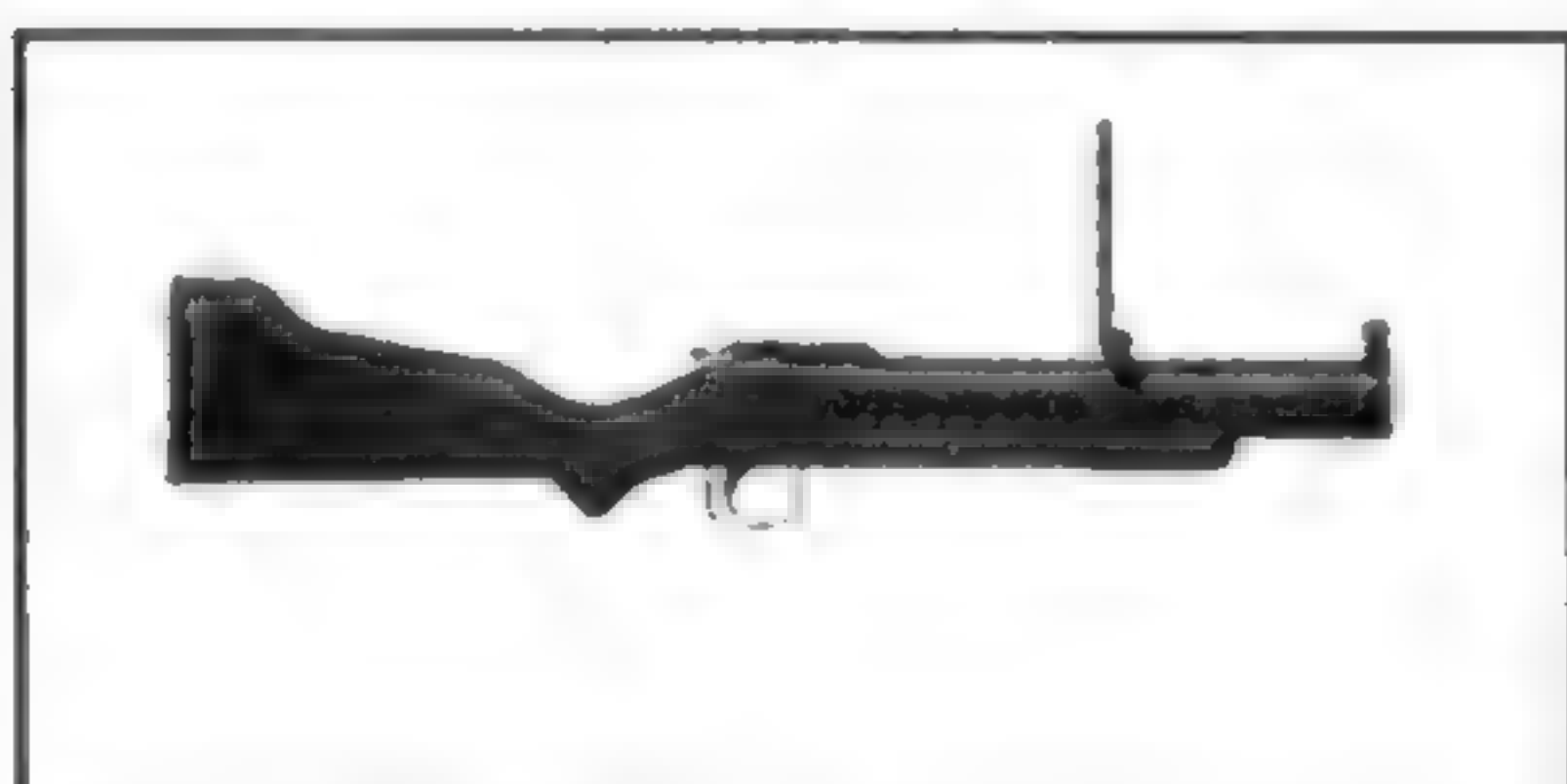
M21

Снайперская винтовка M21, оснащенная оптическим прицелом и пламегасителем, отличается повышенной надежностью и удобством применения.



M1911

Пистолет M1911 состоял на вооружении американской пехоты в период вьетнамской войны. Благодаря высокой эффективности на ближних дистанциях он идеально подходит для боя в окопах и закрытых помещениях.

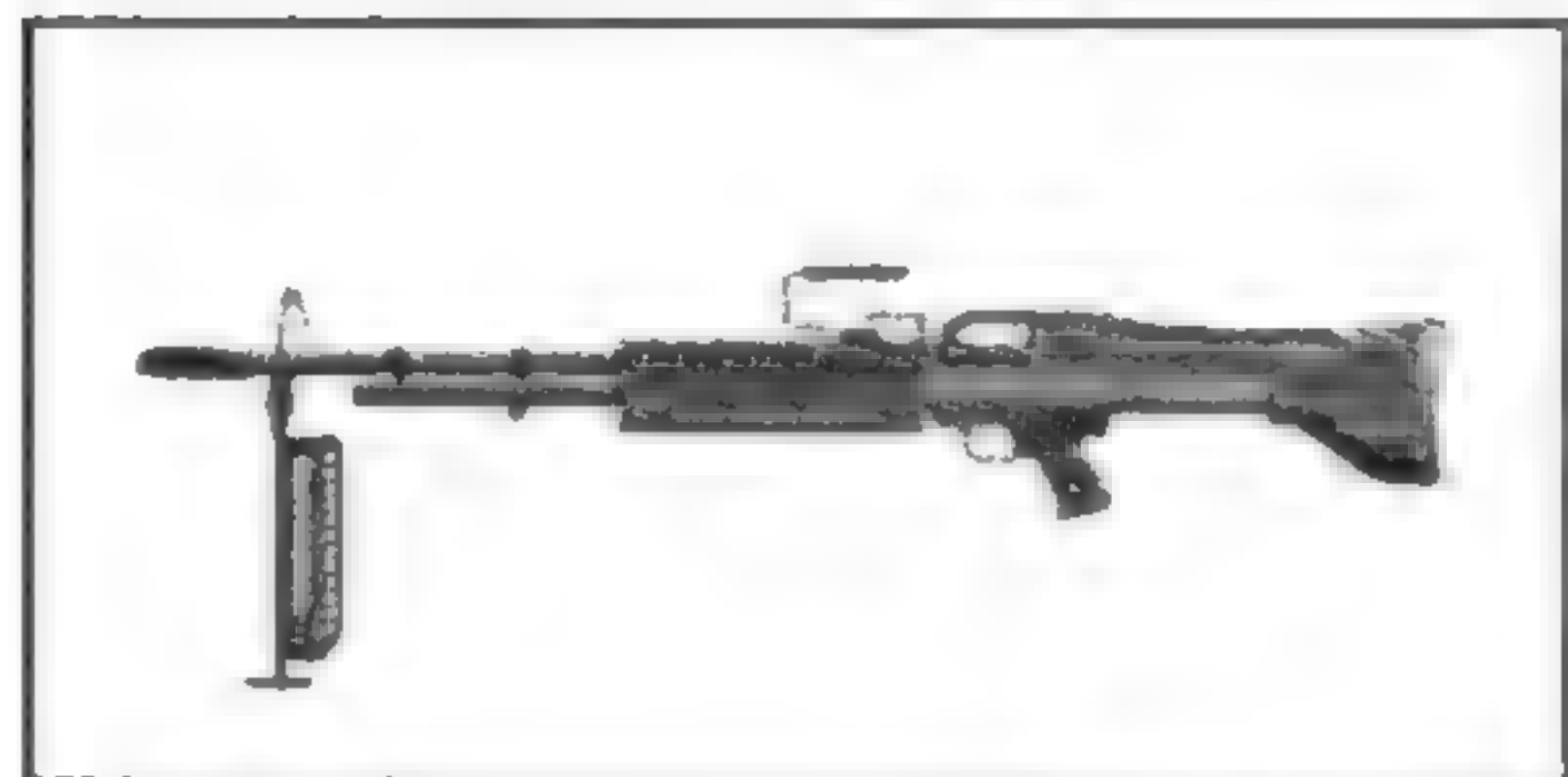


M79

Этот гранатомет рекомендуется применять для поражения противников, укрывшихся в бункерах или иных оборонительных сооружениях. Он стреляет по навесной траектории, поэтому для его эффективного применения требуется определенный навык.

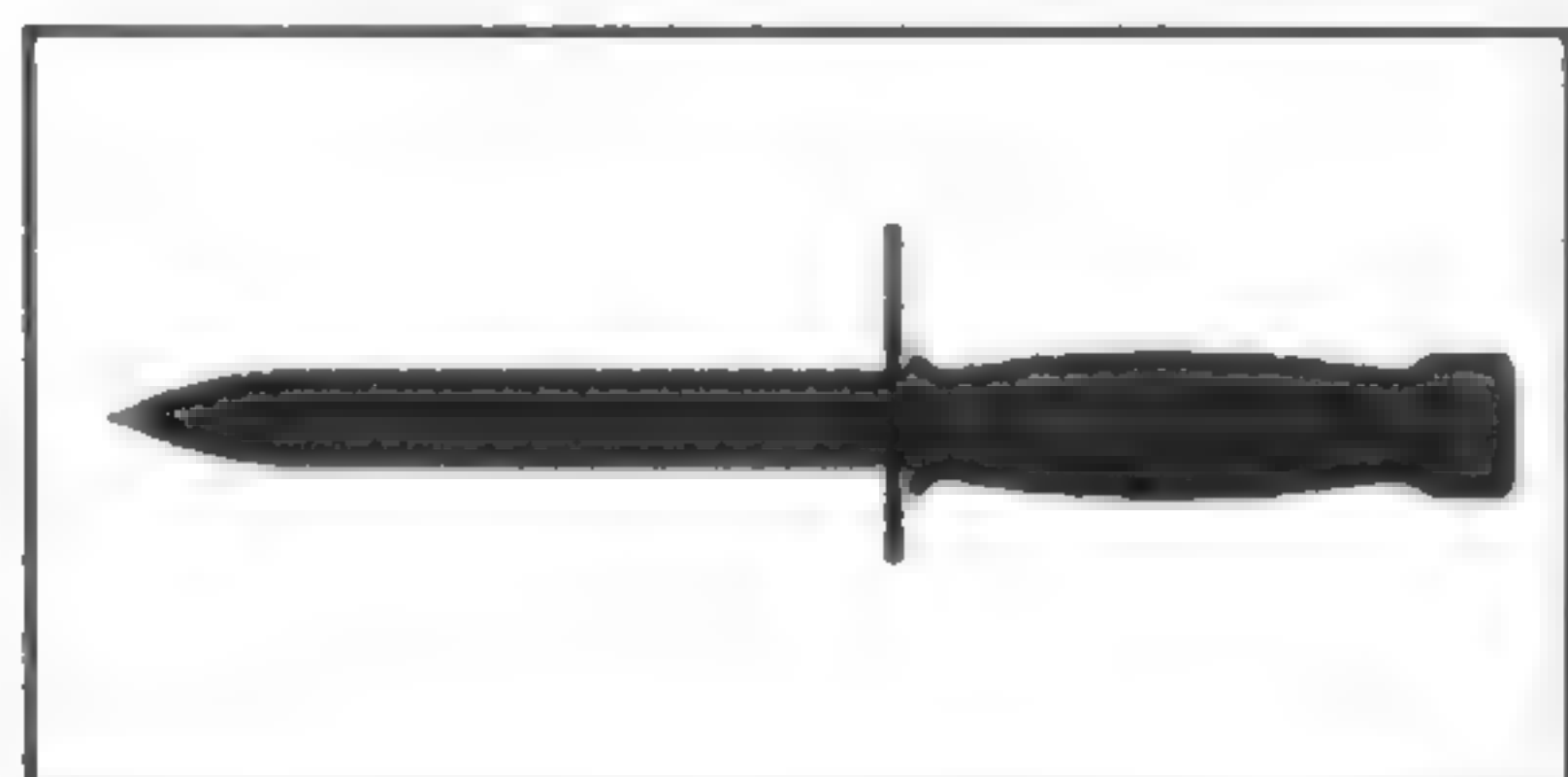
Для гранатомета M79 предусмотрено два типа боеприпасов:

- **Осколочные выстрелы.** Боеприпасы этого типа взрываются при ударе о твердую поверхность. Их радиус поражения совпадает с аналогичной характеристикой ручной гранаты. При попытке выстрелить таким боеприпасом по цели, расположенной слишком близко от вашего героя, сработает защитный механизм (метка прицела будет перечеркнута).
- **Картечные выстрелы.** Боеприпасы этого типа представляют собой заряды картечи, разлетающейся в момент выстрела. Они особенно эффективны против пехоты противника.



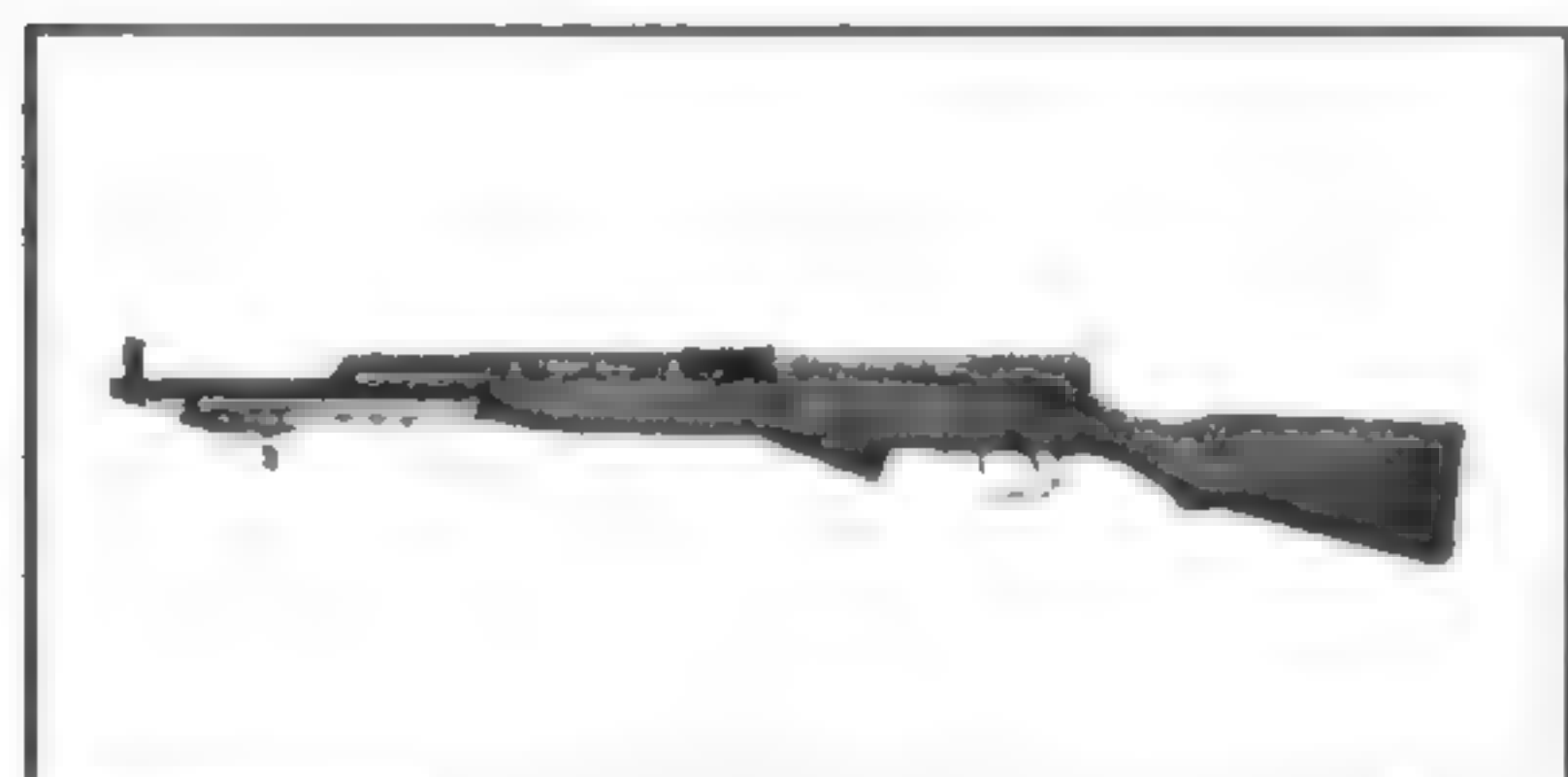
М60

Этот надежный многоцелевой пулемет идеально подходит для ведения подавляющего огня.



Штык

Штыком можно наносить два вида ударов. Рубящий удар наносит противнику тяжелые раны, а колющий позволяет быстро и бесшумно нейтрализовать захваченного врасплох врага.



СКС

Полуавтоматическая винтовка СКС – очень эффективное в руках опытного бойца. Она снабжена штыком, который можно использовать в рукопашной схватке. Единственный недостаток этой винтовки заключается в том, что ее невозможно перезарядить, пока в обойме остается хотя бы один патрон.



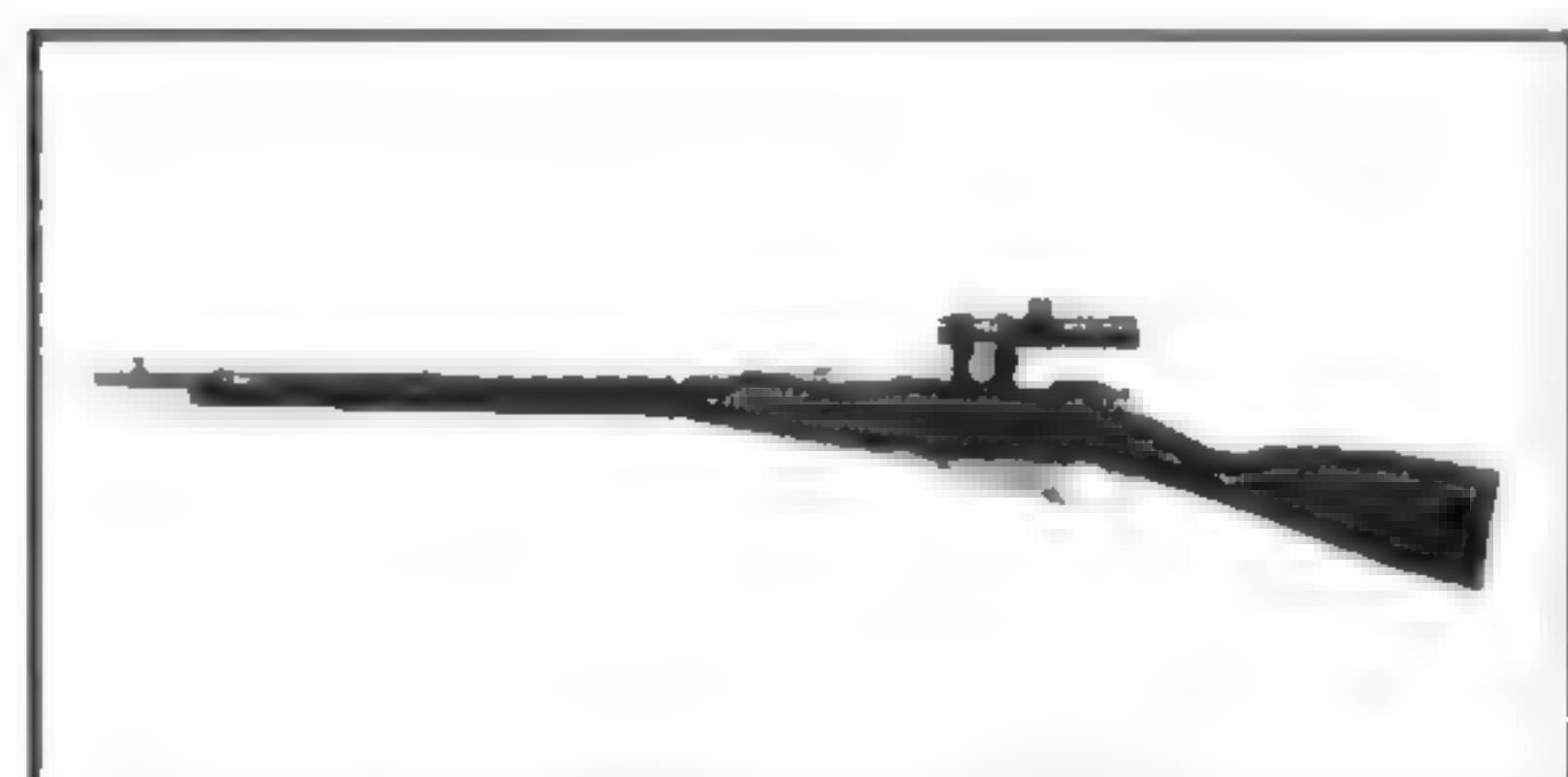
АК-47

Автомат АК-47 превосходит винтовку М16 по дальности стрельбы и емкости магазина, но уступает ей в точности стрельбы.



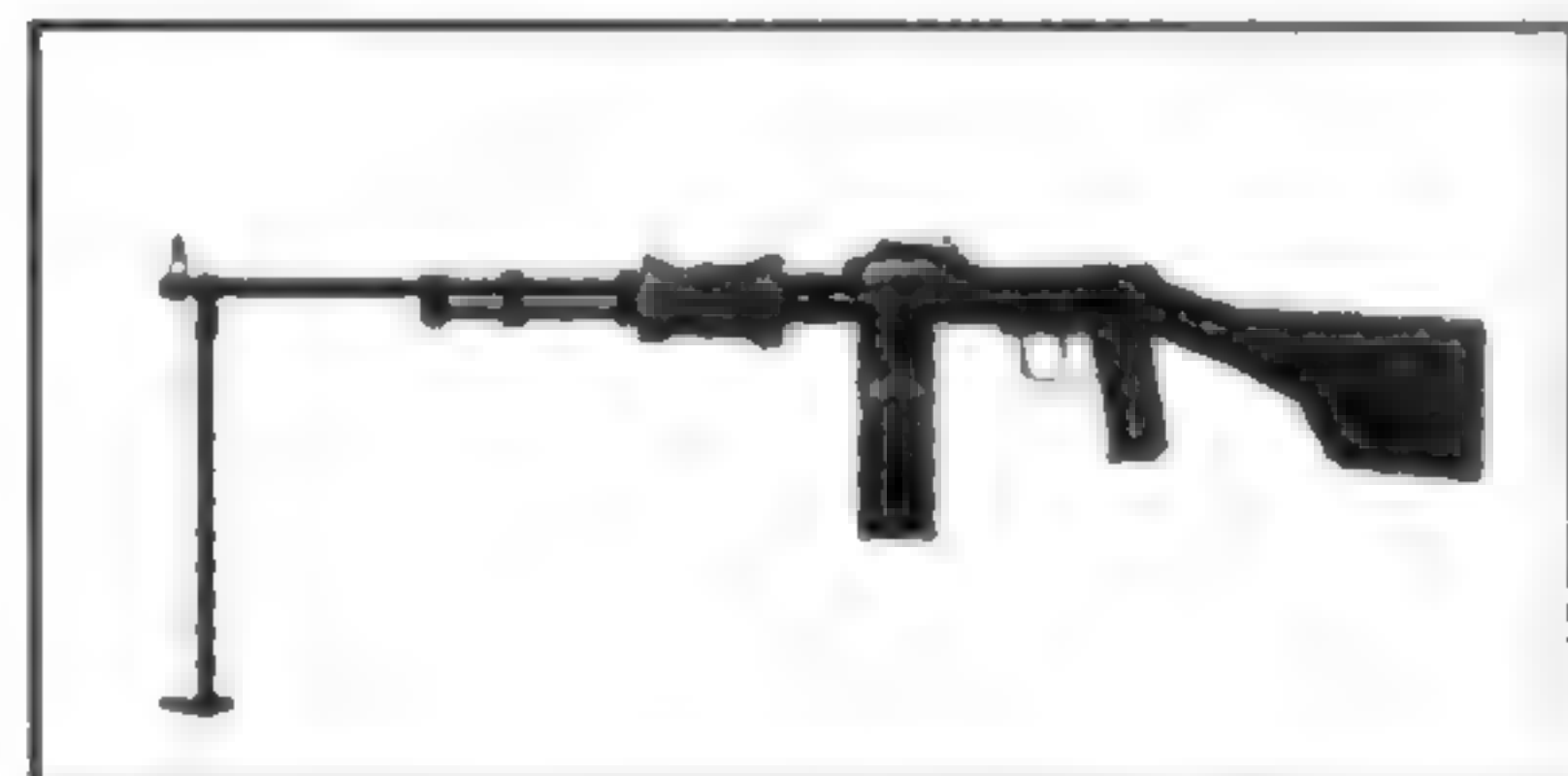
Type 56

Этот автомат китайского производства, созданный на основе АК-47, оснащен складным прикладом и комплектуется съемным штыком. Чтобы примкнуть штык, смените режим ведения огня (по умолчанию – **Alt**).



Винтовка Мосина

Надежная и удобная снайперская винтовка с цилиндрическим затвором. Оснащена оптическим прицелом.



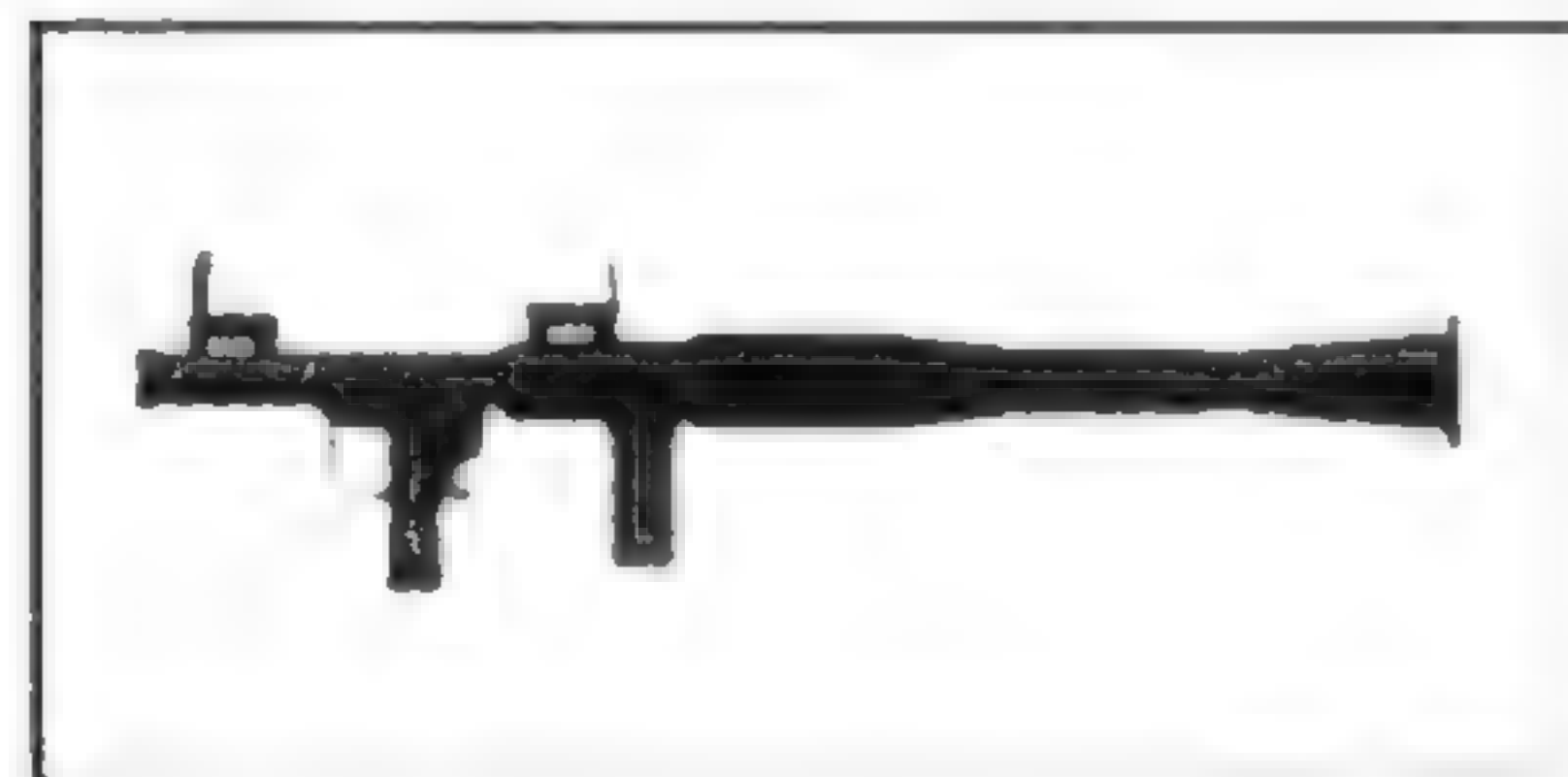
РПД

Ручной пулемет Дегтярева может дать серьезное тактическое преимущество в бою. Лента на 100 патронов располагается в круглом металлическом коробе, подвешиваемом под ствольной коробкой. РПД невозможно перезарядить, не израсходовав весь текущий боезапас.



ППШ-41

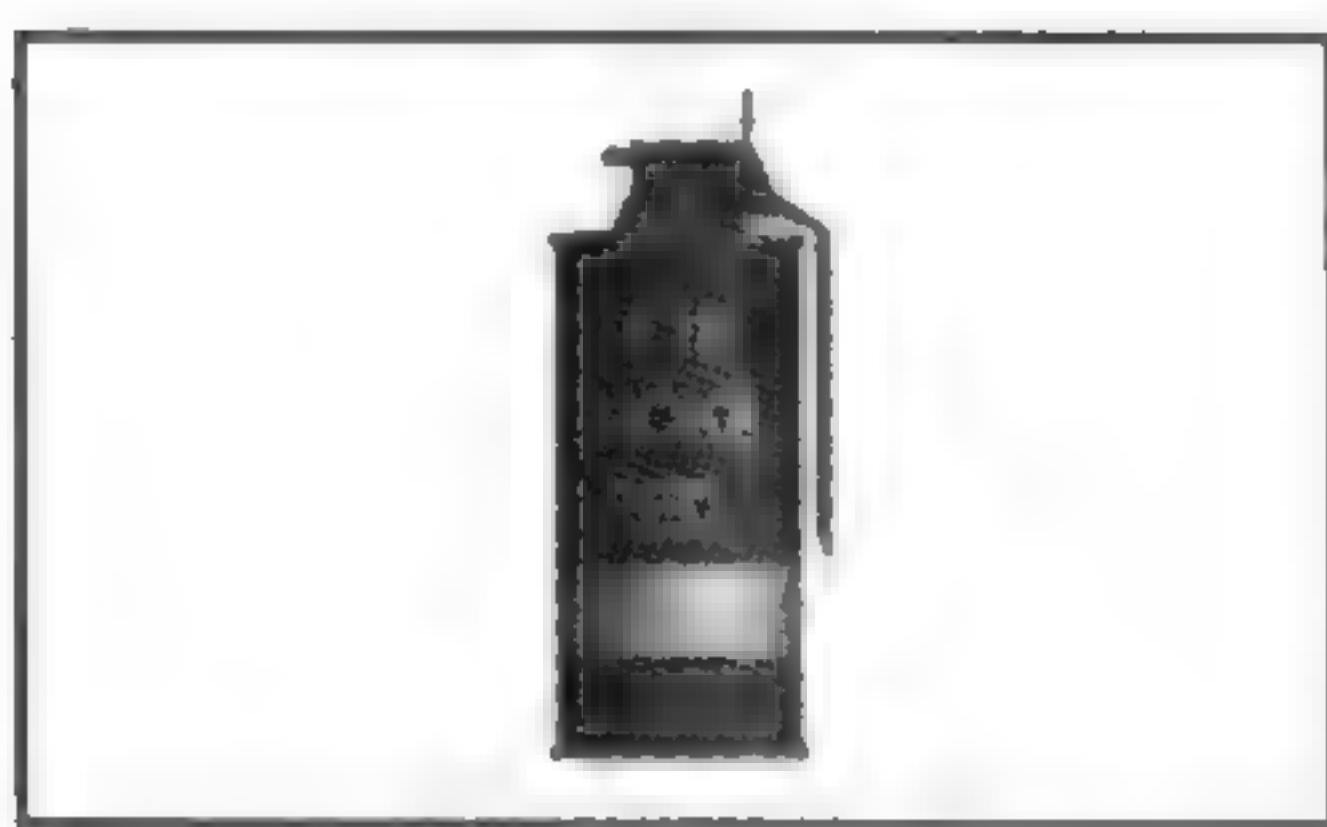
Пистолет-пулемет ППШ-41, обладающий магазином высокой емкости, чрезвычайно эффективен на ближних дистанциях.



РПГ-7

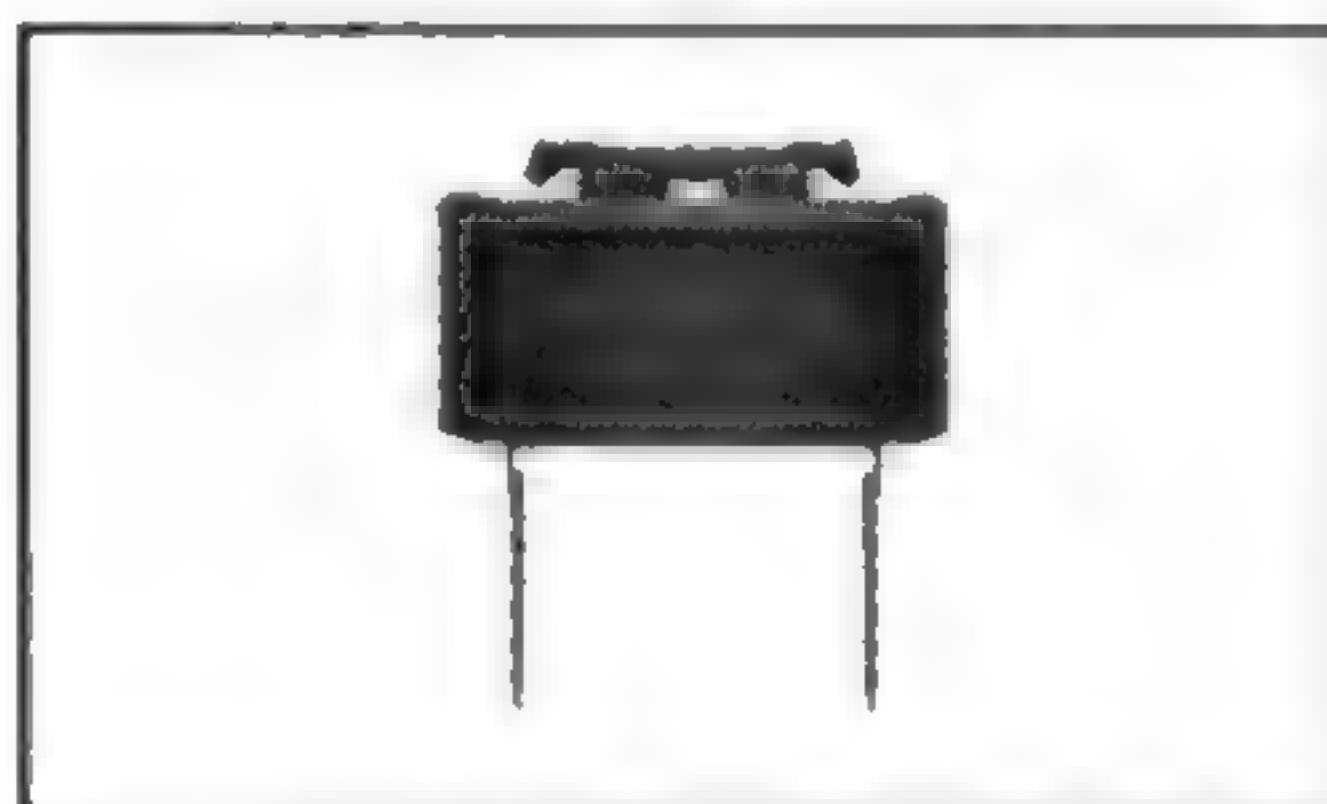
Реактивный противотанковый гранатомет производства СССР. Стреляет 40-мм выстрелами с реактивным маршевым двигателем; максимальная дальность поражения – 930 м. Как и в случае с М79, при попытке выстрелить по цели, расположенной на расстоянии менее 30 метров, срабатывает защитный механизм.

Особое оружие



Дымовые шашки

Дымовые шашки применяются точно так же, как и обычные осколочные гранаты. С их помощью можно обозначить цель для авиации, подать сигнал вертолету или создать дымовую завесу, скрывающую ваши перемещения от противника. Так, перед началом штурма вражеских позиций можно разбросать несколько таких шашек рядом с бункерами и другими укреплениями.



Противопехотные мины

В ходе индивидуальной игры ваш персонаж время от времени будет получать приказ заминировать определенные участки местности. Чтобы заложить мину, приведите своего героя в нужное место и нажмите клавишу использования (по умолчанию – **Enter**).

Чтобы подорвать установленные мины, выберите в качестве оружия дистанционный взрыватель и нажмите клавишу стрельбы (по умолчанию – **левая кнопка мыши**).

ПРОТИВНИК

Ваш боец будет встречаться с разными типами вражеских подразделений. Они придерживаются разной тактики и используют разное снаряжение. Подразделения противника можно разбить на две основные группы:

Вьетконг

Это партизанские отряды вьетнамских коммунистов, сражающиеся на территории Южного Вьетнама. Основные силы вьетконговцев хорошо обучены и экипированы, но многие группы состоят из набранных добровольно или по принуждению деревенских парней, слабо представляющих себе, что такое война. Северяне снабжают вьетконговцев, но зачастую они вынуждены использовать трофейное или украденное оружие. Как правило, вьетконговцы отступают, если бой складывается не в их пользу – но только для того, чтобы перегруппироваться и напасть снова, когда противнику покажется, что опасность миновала. Вьетконговцы отчаянны и бесстрашны. Попад в безвыходную ситуацию, они сражаются до последнего бойца и патрона.

Армия Северного Вьетнама

Это регулярная армия. Части армии Северного Вьетнама укомплектованы совместно новичками и ветеранами, проходят серьезную строевую подготовку, знакомы как с классическими способами ведения боевых действий, так и с приемами, учитывающими специфику местности. Армия Северного Вьетнама использует оружие и боевую технику производства Советского Союза и Китая. Их системы противовоздушной обороны считаются непревзойденными. В некоторых боевых операциях вашему бойцу предстоит столкнуться с солдатами этой армии. Их действия куда более скоординированы, чем у вьетконговских партизан. Понеся первые потери, они не станут отступать, а продолжат вести сражение. Особую опасность представляют подрывники – они обучены проникать на территорию противника и устраивать диверсии.

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

В коллективной игре (существует шесть ее режимов) могут принимать участие до 24 игроков. Игра может проходить как по локальной сети, так и через Интернет.

Примечание: на компьютерах всех участников должна быть установлена официальная русская версия игры. Коллективная игра с участием пользователей английской версии не поддерживается. Подключение к серверам, использующим английскую версию, может привести к повреждению установленной копии игры. Если это произойдет, удалите игру, а затем установите ее вновь.

Поиск игры

Щелкнув на закладке «**Поиск игры**», вы увидите список серверов. Игра *Men of Valor* использует систему организации коллективных игр GameSpy.

Внимание: качество соединения оказывает существенное влияние на игровой процесс.

Помимо списка серверов, закладка «**Поиск игры**» содержит следующие пункты:

- **Интернет.** Список серверов для коллективной игры через Интернет.
- **Лок. сеть.** Список серверов, доступных в вашей локальной сети.
- **Обновить.** Обновление списка серверов для игры через Интернет.
- **Фильтры.** Фильтрация списка серверов по определенным критериям.
- **Присоединение.** Подключение к выбранному серверу.

Создание игры

Щелкнув на закладке «**Создание игры**», вы перейдете в меню создания новой коллективной игры. Это меню содержит следующие пункты:

- **Сервер.** Название вашего сервера коллективной игры, которое будет фигурировать в списках. Максимальная длина названия – 15 символов.
- **Пароль.** При желании вы можете указать пароль для присоединения к вашей игре. Не забудьте сообщить этот пароль остальным участникам.



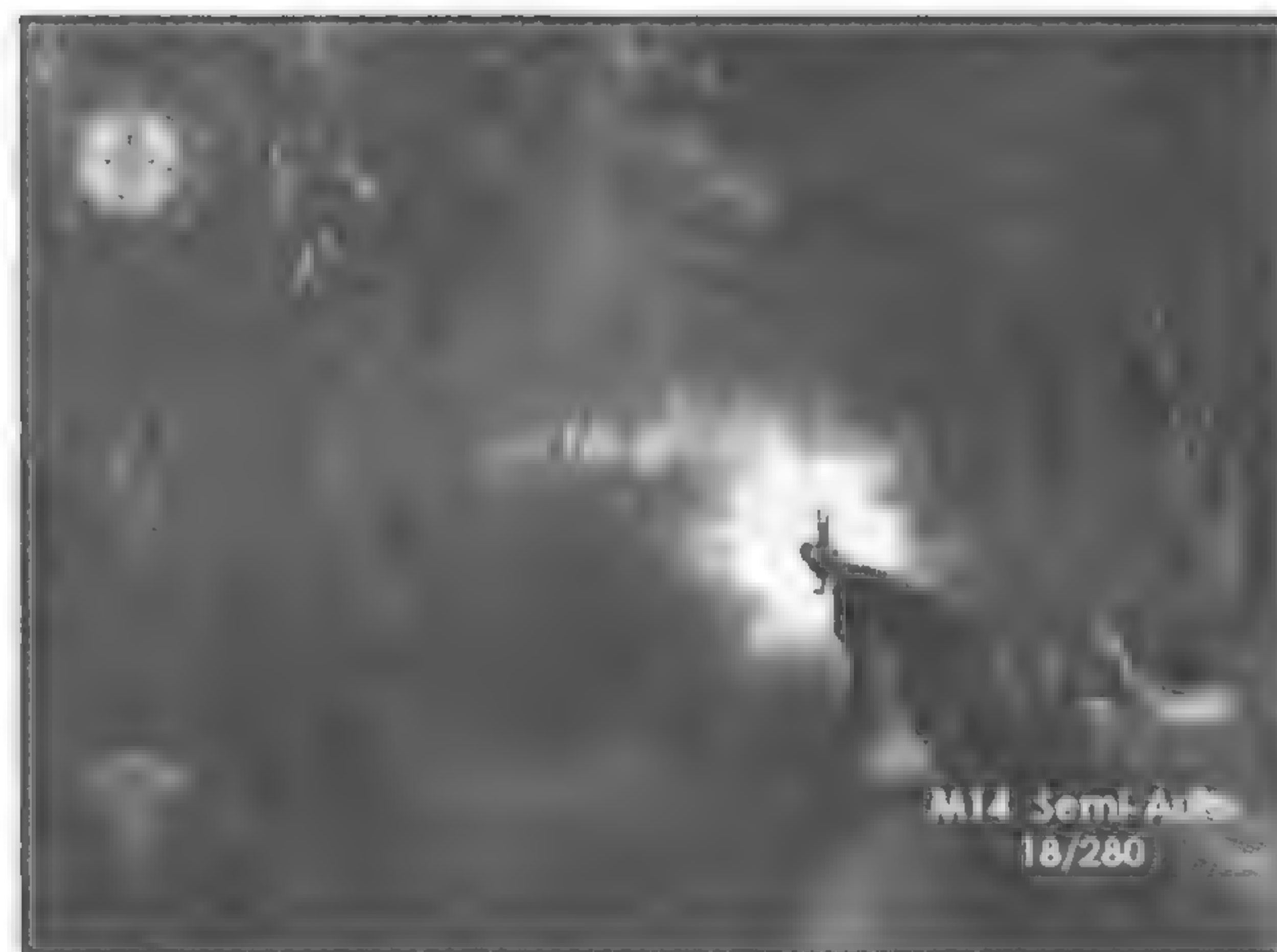
- **Макс. игроков.** Максимально допустимое количество участников.
- **Тип игры.** Тип создаваемой вами игры.
- **Макс. время.** Максимальная продолжительность каждого раунда игры.
- **Макс. счет.** Количество уничтоженных противников, необходимое для победы (тип игры «Перестрелка»).
- **Раундов на карте.** Количество раундов, проходящих на одной карте. При превышении этого количества происходит автоматическая смена карты.
- **Лок. сеть / Интернет.** Выбор типа сервера.
- **Лимит возрождений / Макс. возрождений.** При включенном параметре «**Лимит возрождений**» каждый участник может возрождаться после гибели не более определенного числа раз. Это число следует указать в поле «**Макс. возрождений**».
- **Рода войск.** Если этот параметр включен, то участники игры могут использовать только то оружие, которое соответствует их родам войск. В противном случае возможно использование любого оружия.
- **Равные команды.** Если этот параметр включен, то в ходе игры численность команд автоматически уравнивается.

Рода войск в коллективной игре

В коллективной игре доступно несколько родов войск. У каждого из них есть свои особенности. Чтобы создать сильную команду, вы должны знать основные характеристики каждого рода войск.

США

- **Морпехи-стрелки.** Это универсальный род войск. У них нет специализации, но они могут использовать практически любое оружие, чем выгодно отличаются от остальных.
- **Пулеметчики.** Пулеметчики – мастера в применении автоматического оружия.
- **Разведчики.** Задача разведчиков – проникать во вьетконговские бункеры и укрепления. Они могут использовать любое оружие и умеют обезвреживать ловушки. Чтобы обезвредить ловушку, ваш персонаж должен присесть перед ней на корточки. Увидев подсказку, нажмите клавишу использования (по умолчанию – **пробел**). Разведчики способны обнаруживать присутствие противника.
- **Морпехи-снайперы.** Оружие снайперов снабжено оптическим прицелом. Эти бойцы могут использовать винтовки и пистолеты.
- **Зеленые береты.** Эти бойцы специализируются на засадах и карательных операциях. Из вооружения им доступны карабины и пулеметы. Кроме того, у каждого «зеленого берета» в начале игры есть по четыре противопехотных мины. Чтобы заложить мину, выберите ее в качестве оружия, наведите прицел на нужное место и нажмите клавишу стрельбы (по умолчанию – **левая кнопка мыши**). Чтобы подорвать мину, выберите в качестве оружия дистанционный взрыватель и нажмите клавишу стрельбы.



- **Стрелки АРВ.** Элитный род войск Республики Вьетнам. Эти бойцы применяют то же оружие, что и морпехи-стрелки, и умеют обезвреживать ловушки. Кроме того, любой из них может вызвать поддержку минометным огнем, отметив цель дымовой шашкой.
- **Морпехи-санитары.** Эти специалисты умеют оказывать первую помощь пострадавшим бойцам. Для этого надо приблизиться к солдату, получившему ранение, и нажать клавишу использования (по умолчанию – **пробел**). Кроме того, там, где обычный солдат находит одну аптечку, санитар получает три.

АСВ

Рода войск АСВ и вьетконговских партизан-чарли в целом совпадают с таковыми в армии США.

- **Стрелки АСВ.** По характеристикам и навыкам аналогичны морпехам-стрелкам.
- **Снайперы-чарли.** Мастера маскировки. Профильное оружие – снайперская винтовка.
- **Подрывники АСВ.** Непревзойденные диверсанты. Применяют то же оружие, что и «зеленые береты», могут устанавливать подрывные заряды. Умеют обезвреживать противопехотные мины армии США. Обнаружив такую мину, заставьте персонажа сесть на корточки перед ней и нажмите клавишу использования (по умолчанию – **пробел**).
- **Партизаны-чарли.** Владеют практически всеми видами оружия, могут устраивать ловушки. Чтобы установить ловушку, выберите ее в качестве оружия, наведите прицел на нужное место и нажмите клавишу стрельбы. Затем отойдите на несколько шагов в сторону и нажмите клавишу стрельбы еще раз, чтобы протянуть проволоку.
- **Пулеметчики АСВ.** По характеристикам и навыкам аналогичны пулеметчикам армии США.
- **Наводчики-чарли.** Эти бойцы осуществляют наведение и корректировку минометного огня. Чтобы вызвать минометный огонь, обозначьте цель дымовой шашкой.
- **Санитары АСВ.** Выполняют те же задачи, что и санитары-морпехи, однако за каждую аптечку получают две, а не три.



Типы коллективной игры

Существует шесть типов коллективной игры. Ниже приводятся их краткие описания.

Задание

В играх этого типа участники делятся на две команды и выполняют задания, основанные на реальных событиях войны во Вьетнаме.

Цель игры – выполнение полученных заданий. Выполнив последнее задание, ваша команда одержит победу. Выполнение промежуточных заданий приносит очки вашей команде.

Команда-победитель определяется следующим образом:

- Если атакующая команда выполняет все задания, она побеждает.
- Если защищающаяся команда выполняет все задания, она побеждает.
- Если все игроки одной команды погибают, исчерпав лимит возрождений, побеждает другая команда.
- Если атакующая команда не успевает выполнить все задания до истечения лимита времени, побеждает защищающаяся команда.

Командный бой

В играх этого типа участники делятся на две команды.

Цель игры – уничтожить как можно больше бойцов из команды противника. Победа присуждается команде, уничтожившей как можно больше бойцов противника к моменту окончания игры.

- Игра завершается в следующих случаях: по истечении максимального времени; по достижении одной из команд максимального счета; после того, как все бойцы одной из команд погибли, исчерпав лимит возрождений.

Перестрелка

В играх этого типа каждый сражается сам за себя.

Цель игры – уничтожить как можно больше бойцов. Победа присуждается игроку, уничтожившему как можно больше противников к моменту окончания игры.

Секретные документы

В играх этого типа участники делятся на две команды – атакующую и защищающуюся.

Цель игры – атакующая команда должна захватить секретные документы противника и вернуться с ними на свою базу. Защищающаяся команда должна воспрепятствовать этому.

Правила

- Обе команды начинают игру на своих базах. У каждой из них есть сведения о местонахождении базы противника.
- Задача атакующей команды – похитить секретные документы из штаба противника и доставить их на свою базу. Задача защищающейся команды – защищать свой штаб. Каждый сеанс игры состоит из нескольких раундов, в ходе которых команды меняются ролями.

- Местонахождение штаба в каждом раунде выбирается случайным образом.
- Забрать документы из штаба может только игрок атакующей команды. Если этот игрок погибнет, его партнер по команде сможет подобрать документы и продолжить выполнение задания. Если же документы подберет игрок из защищающейся команды, они вернутся в штаб.

Если атакующая команда доставляет документы в свой штаб до истечения максимального времени, она побеждает. В противном случае побеждает защищающаяся команда.

Игра завершается в следующих случаях: по истечении максимального времени; после того, как игроки атакующей команды доставят документы в свой штаб; после того, как все бойцы одной из команд погибнут, исчерпав лимит возрождений.

Игра может состоять из 1, 3, 5 или 7 раундов.

Поиск и уничтожение

В играх этого типа участники делятся на две команды, каждой из которых приходится и атаковать, и защищаться, выполняя определенное задание.

Цель игры – найти три детали миномета и доставить их на свою базу, не позволив противнику сделать то же самое.

Правила

- Каждая команда начинает игру на своей базе.
- Детали минометов размещаются на карте случайным образом. Детали красного цвета могут быть подобраны только командой АСВ, синего – только командой США.
- Если игрок, несущий деталь, погибнет, деталь останется рядом с его телом.
- Доставив деталь на базу, поместите ее в хранилище, нажав клавишу использования. Как только в хранилище окажутся все три детали, миномет будет собран и начнет вести огонь по базе противника.

Команда, первой собравшая миномет, побеждает. Если по истечении максимального времени минометы не собраны, побеждает команда, нашедшая больше деталей. Если обе команды нашли равное число деталей, побеждает команда, первой отыскавшая последнюю деталь.

Линия фронта

В играх этого типа участники делятся на две команды и ведут борьбу за контроль над стратегическими пунктами.

Цель игры – захватить и удержать все отмеченные на карте стратегические пункты.

Правила

- В начале игры у каждой команды есть один стратегический пункт – база. Остальные пункты обозначены флагами.
- Если игрок из команды противника пробудет рядом с флагом 15 секунд, соответствующий пункт станет нейтральным. Для захвата пункта надо находиться рядом с ним в течение 30 секунд. Чем больше игроков находится рядом с флагом, тем меньше времени требуется на захват.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Памяти Эрика Дайбсэнда

Директор по развитию

Джон Уитмор

Продюсеры

Рич Ламберт

Боб Сеттлз

Ведущий дизайнер

Скотт Мэклин

Ведущий художник

Эрик Дж. Турман

Ведущий художник по моделированию окружающей среды

Кертис Кэннелл

Ведущий программист

Майк Миллиджер

Дизайн игры

Крис Джексон

Джон Уитмор

Дизайн уровней

Скотт Мэклин

Ларри Герринг

Тайлер Мандэн

Джош Тайрелл

Крис Джексон

Лозль Фелпс

Питер Маркс

Майк Клоппер

Кайл Джордж

Графика

Эрик Дж. Турман

Кертис Кэннелл

Брайан Стивенс

Джейсон Прайс

Пол Гримшоу

Майк Мэй

Джим Уэлч

Радомир Кучарски

Крис Брюс

Джил Родригес

Фрэнк Торреальба

МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Консультант по музыке

Джули Сессинг

“Eve of Destruction”

Автор – П. Ф. Слоун

Исполнитель – Барри Макгвайр

Любезно предоставлено MCA
Records по лицензии Universal
Music Enterprises

Опубликовано Universal – MCA
Music Publishing,

подразделением компании
Universal Studios, Inc. (ASCAP)

“Incense and Peppermints”

Авторы – Джон Картер

и Тимоти Джилберт

Исполнитель – Strawberry
Alarm Clock

Любезно предоставлено MCA
Records по лицензии Universal
Music Enterprises

Опубликовано Claridge Music
Co., подразделением MPL
Communications, Inc. (ASCAP)

“Let’s Live For Today”

Авторы – Джулио Рапетти

и Норман Дэвид Шапиро

Исполнитель – The Grass Roots

Любезно предоставлено MCA
Records по лицензии Universal
Music Enterprises

Опубликовано BMG Songs, Inc.
(ASCAP) от лица

BMG Ricordi S.P.A. – Рим

“Wooly Bully”

Автор – Доминго Самудьо

Исполнитель – Sam The Sham
& The Pharoahs

Любезно предоставлено
Universal Records по лицензии
Universal Music Enterprises
Опубликовано Sony/ATV Tree
Publishing (BMI) и Three Wise
Boys Music LLC (BMI)

“California Dreamin’”

Авторы – Джон Филлипс

и Мишель Джиллиэм

Исполнитель – The Mamas
& The Papas

Любезно предоставлено
MCA Records по лицензии
Universal Music Enterprises
Опубликовано Universal –
MCA Music Publishing,
подразделением Universal
Studios, Inc. (ASCAP)

“In The Midnight Hour”

Авторы – Уилсон Пикетт

и Стив Кроппер

Исполнитель – Уилсон Пикетт

Любезно предоставлено

Atlantic Recording Corp.

По согласованию с Warner

Strategic Marketing Inc.

Опубликовано Cotillion Music,
Inc. (BMI) и Irving Music, Inc.
(BMI)

“Papa’s Got A Brand New Bag”

Автор – Джеймс Браун

Исполнитель – Джеймс Браун

Любезно предоставлено

Universal Records по лицензии

Universal Music Enterprises

Опубликовано Dynatone

Publishing Company

(BMI). Всеми правами
распоряжается Unichappell
Music Inc.

Все права сохранены.

*Используется с разрешения
правообладателей.*

*Защищено международным
законодательством об
авторском праве.*

Звук

Omni Interactive Audio

Vital Spark

Студия «БОП», Москва

Видеоролики

Monkeys Unlimited

Продюсер и режиссер

Дин Льюис

Ответственный продюсер

Манон Баррио

Компьютерное моделирование

Mokko Studio

Технология захвата движения

Giant Studios

Контроль качества

Рич Ламберт

Дэниэл Робертс

Джим Филдс

Чак Картер

Информационные технологии

Стив Форд

Ли Баксли

Президент 2015

Том Кудирка

РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ

Владимир Вихров

Дин Шепард

Влад Копп

Зук

Александр Новиков

Гризер, Гринволт

Александр Груздев

Дандридж

Дмитрий Филимонов

Джим Шепард

Дмитрий Полонский

Шиффер, Макфейден

Виктор Петров

Роланд Шепард, рассказчик

Павел Софонов

Лысый

Никита Прозоровский

Хосс

Артем Кретов

Зевс

Сергей Бурунов

Стэрджесс, Харлан

Сергей Фролов

Ходжес

Дмитрий Филимонов

Капитан Ван Бао, Спуки

Морские пехотинцы

армии США

Василий Косолапов

Сергей Бурунов

Сергей Рябцев

Александр Новиков

Влад Копп

Артем Кретов

Солдаты ARV, солдаты РСВ,

вьетконговцы, крестьяне

Джо Хо

Вьет Хонг

Джозеф Хью

Кен Нгуен

Лонг Нгуен

Фуонг Во

Бинго Динг

Дмитрий Полонский

Сергей Рябцев

Вьетнамки

Фи Нгуен

Элиза Динг

Лена Будылина

ОПУБЛИКОВАНО VIVENDI UNIVERSAL GAMES

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

Первый вице-президент

по развитию бизнеса

и стратегического партнерства

Том Пти

Исполнительный продюсер

Стивен Викс

Технический директор

Сэм Кэлис

Главный режиссер

видеовещания

Джим Кэри

Работа с актерами

Том Киган

Звукооператоры

Андреа Тойяс

Лайза Баро

Редакторы диалогов

Андреа Тойяс

Тони Агапью

Подбор и работа

с вьетнамскими

актерами

Лонг Нгуен

МАРКЕТИНГ

Вице-президенты

по маркетингу

Энтони Краутс

Карен Бакнер

Брэнд-менеджер

Патрик Диллон

Лорен Фаччидомо

Координатор по маркетингу

Кейюр Ша

Директор по торговому

маркетингу

Клара Джилберт

Помощник менеджера по

торговому маркетингу

Линда Этридж

Вторая группа тестирования

Джастин Браун

Джастин Круз

Джимми До

Рэймонд Эстрада

Хулио Феррер

Дэвид Фляйшман

Улисс Форосан

Эрик Хоффмастер

Тревор Матсудайра

Гектор Салаварьетта

Кен Сато

Брайан Уитчер

Удаленный контроль качества

Сэм Кэлис

Майкл Фарни

Уильям Герреро

Хоакин Меса

Инспектор по контролю

за соблюдением

технических требований

Джейми Сэксон

Тестеры по контролю

за соблюдением

технических требований

Билл Багнелл

Лоренс Эверсон

Райан Френч

Марк Джиханьян

Лорен Камински

Джозеф Оливас

Менеджеры

по контролю качества

Кристофер Уилсон

Майкл Карадонна

Старший менеджер

по контролю за соблюдением

технических требований

Джеймс Гэллоуэй

Менеджер по контролю

качества тестирования

Майкл Гонсалес

Инспекторы контроля качества

Джеймс Паске

Джозеф Перен

Крис Ричардсон

Инспектор Burn Lab

Джейми Риос

Анимация

Джош Паравенти

Мэтт Кэмпбелл

Тони Гэддис

Сэм Кеннеди

Программирование

Майк Миллиджер

Райан Митчелл

Ричард Лайл

Марк Элэмэл

Кэти Берг

Йон Олик

Майк Рэмси

Тим Соррелс

Дон Уэллс

Стефан Берг

Брэндан Джексон

Джефф Сэсс

Эрик Дайбсэнд

Энди Тэйлор

Тилл Бреннер

Авторы сценария

Крис Джексон

Джеффи Брэньон

Джон Уитмор

Рич Ламберт

Старший координатор по торговому маркетингу

Амбра Рот

Менеджер по интернет- маркетингу

Джули Томас

Менеджер по веб-маркетингу

Гай Уэлш

Менеджер по работе с базами данных

Эми Чен

Координатор по интерактивному маркетингу

Хэл Пэрис

Помощник менеджера по стимулированию покупательского спроса

Кирстен Гэвони

СВЯЗИ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ

Менеджер по связям с общественностью

Адам Кан

Директор по связям с общественностью

Сарита Черчилль

ТВОРЧЕСКАЯ СЛУЖБА

Главный директор творческой службы

Стив Паркер

Менеджер по творческим услугам

Нил Джонсон

Творческий директор

Дизайнер графики

Элизабет Миллер

Дизайнер мануала

Лорен Эзелтайн

Инспекторы рабочих групп

Мэгги Сорм

Гретхен Кларк

Инженеры конфигурации

Джейсон Перри

Афолаби Акибола

Эндрю Эберт

Дэнни Ку

Крис Миллер

Кен Сато

Захария Тернер

Сертификация продукции

Брэндон Вальдес

Кайра Тэлтон

Гленн Дфреполезз

Ричард Бенавидес

Бен Чэн

Алекс Жердев

Техник

Марк Стоури

Директор по сертификации продукции

Рэнди Линч

Главный директор по контролю качества

Джереми С. Барнс

Вице-президент по звукозаписи

Рич Робинсон

Отдельная благодарность от отдела контроля качества VUG

Анне Накада, Кевину Труонгу,
Стивену Йенгу, Эрлу Девера
и Касандре Таунсенд (тестеру).

Музыка

Композитор, продюсер
и дирижер – Айнон Зур
Записано на студии Warner
Brothers Studios, Eastwood
Stage

Боб Райс, оригинальная
музыка

Дебби Дэтц, исполнитель
музыки

Рэй Пайл, инженер

Пол Тэйлор, аранжировка и
тиражирование

Дори Амарильо,
микширование
и сопродюсирование

Особая благодарность

Тому Пти, Филипу О'Нилу,
Розите Толуи, Майклу Лоренсу,
Тэре Рот, Гленну Грегори,
Джиму Кэри, Кристине
Деренталь.

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

Ведущие менеджеры проекта

Патрик Генри

Дерек Кеза

Линда Кинлэн

Первая группа тестирования

Йон Апалит

Эрик Армор

Крис Остин

Майках Бевитц

Дэн Брэдли

Брайан Карр

Дон Кэрролл

Джейсон Коломбетти

Дэниэл Германн

Дэниэл Якобс

Элвин Ким

Тодд Лэнгли

Патрик Ли

Тодд Мойгерле

Хорхе Пачеко

Майкл Роублз

Майкл Райан

Дэвид Шарф

Райан Стокстэд

Ласло Жок

Патрик Тинг

Марк Яо

Особая благодарность

Ассоциации сохранения
исторических военно-
транспортных средств
Ресторанам сети «Famous
Dave's»

Спасибо нашим женам, детям,
семьям и друзьям, которым
хватило терпения, чтобы
поддерживать нас в течение
напряженной многодневной
работы по воплощению
в жизнь данного проекта.

Мы благодарим ветеранов
вооруженных сил США,
которые вдохновили нас на
работу над этим проектом.
Пусть мир помнит об их
победах и жертвах.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ

ЛИЦЕНЗИАР отказывается от любых гарантий на программу, редактор и руководство (руководства). Программа, редактор и руководство (руководства) предоставляются «как таковые», без какой бы то ни было гарантии, явной или подразумеваемой, включая, без ограничений, неявные гарантии коммерческой выгоды, соответствия определенным целям или ненарушения законов.

Пользователь всецело отвечает за любые риски и убытки, явно или косвенно связанные с использованием Программы, Редактора или Руководства (Руководств).

Однако Лицензиар гарантирует, что в течение 2 (двух) лет со дня приобретения носители Программы не будут проявлять дефектов материала или изготовления, а Программа будет функционировать так, как это описано в ее печатной документации.

В случае обнаружения дефекта за вышеупомянутый период обратитесь по месту приобретения Программы.

Эта гарантия вступит в силу, если информация о дефекте будет предоставлена вами спустя по крайней мере 2 (два) месяца после обнаружения этого дефекта.

Законодательства некоторых государств не допускают ограничения срока действия связанных гарантий или ответственности за непреднамеренно нанесенный ущерб. Если вы являетесь гражданином такого государства, вышеупомянутое ограничение к вам не относится.

Данная ограниченная гарантия никоим образом не ограничивает и не затрагивает ваших прав, установленных действующим законодательством.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Порядок получения технической поддержки

ВНИМАНИЕ: СПЕЦИАЛИСТЫ СЛУЖБЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ НЕ ДАЮТ СОВЕТОВ И ПОДСКАЗОК ПО ИГРОВОМУ ПРОЦЕССУ.

При обращении в службу технической поддержки по возможности находитесь рядом со своим компьютером и будьте готовы ответить на ряд вопросов о его конфигурации. В частности, вам могут понадобиться следующие сведения:

- Тип и частота центрального процессора.
- Объем оперативной памяти.
- Производитель, модель и набор микросхем материнской платы.
- Производитель, модель и набор микросхем видеокарты.
- Производитель и модель звуковой карты.
- Производитель, модель и объем жесткого диска.
- Версия операционной системы Windows и установленных пакетов Service Pack (если есть).
- Версия установленного пакета DirectX.
- Версии используемых драйверов для видео- и звуковой карт.
- Перечень программ, автоматически запускающихся при загрузке Windows.

Поддержка по электронной почте

Вы можете в любое время отправить электронное письмо в нашу службу технической поддержки. Наши специалисты ответят вам в кратчайшие сроки.

Техническая поддержка на русском языке – support@softclub.ru

Поддержка по телефону

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер (095) 238-3632. Служба работает с понедельника по пятницу, с 10:00 до 16:00.

© 2004 2015, Inc. Все права сохранены. Разработано 2015, Inc. Названия и логотипы Men of Valor и 2015 являются товарными знаками 2015, Inc. Название и логотип Vivendi Universal Games являются товарными знаками Vivendi Universal Games, Inc. Название и логотип Unreal являются зарегистрированными товарными знаками Epic Games, Inc. Этот продукт содержит программную технологию, использованную по лицензии GameSpy Industries, Inc. © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. Все права сохранены. Microsoft, Windows и DirectX являются зарегистрированными товарными знаками либо товарными знаками Microsoft Corporation в США и/или других странах и используется по лицензии Microsoft. © 1998-2004, OC3 Entertainment, Inc. и ее лицензиары. Все права сохранены. Используется технология Bink Video. © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. Логотип "Sounds Best On Soundblaster" является товарным знаком либо зарегистрированным товарным знаком Creative Technology Ltd. в США и/или в других странах. AMD Athlon является товарным знаком Advanced Micro Devices, Inc. NVIDIA и GeForce являются товарными знаками либо зарегистрированными товарными знаками NVIDIA Corporation в США и/или других странах. Pentium является зарегистрированным товарным знаком Intel Corporation. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

